

# LES TERRES DE LÉGENDE

Profession: **CROISÉ**

Joueur:

Rang: **1**

Nom:

FORCE

**12**

AGILITÉ

**10**

ASTUCE

**10**

POUVOIR

**15**

CHARME

**12**

Attaque:

**15**

Dissimulation:

**12**

Invocation:

**15**

Frayeur:

Corruption:

**12**

Défense: **5**

Détection:

**3**

Défense magique: **5**

Sang-froid:

**5**

Droiture:

**7**

ENDURANCE

Blessure  Mort

**17**

Points de dommage

COMBAT

**4**

+ Bouclier

Total

MORAL

Panique  Mort

**16**

Points d'angoisse

MAÏE

Protection

## Équipement – Cochez l'équipement porté

### Mêlée à une main

- Bâton **6 1**
- Couteau **4 1**
- Dague **4 3**
- Épée **6 6**
- Fléau **10 5**
- Glaive **4 5**
- Hache **8 7**
- Lance **6 3**

### Boucliers

- Écu **5**
- Targe **1**

### Mêlée à deux mains

- Bâton **6 2**
- Épée à 2 mains **6 9**
- Hache à 2 mains **8 10**
- Lance **4 5**
- Mains nues **4 -1**

### Protections

- Habit **0**
- Armure de plates **8**
- Haubert de mailles **5**
- Plastron **2**

### Potions

- Dextérité  Énergie
- Soin  Force
- Vigueur magique

### Attaque à distance

- Arc **6 6**
- Cailloux **4 2**
- Couteau **6 3**
- Dague **6 4**
- Lance **6 7**
- Shuriken **6 2**

### Montures

- Âne
- Cheval
- Destrier

### Compagnons

- Chien
- Écuyer
- Garde du corps
- Rat

### Autres

- Briquet
- Boulette étincelante
- Chausse-trappes
- Corde
- Fiole d'huile
- Havresac
- Lanterne
- Lanterne de poing
- Nécessaire de soins
- Nécessaire anti-toxine
- Nécessaire de poison
- Pelle et piolet
- Piège à loup
- Tente
- Tige de crochetage
- Torche



# CAPACITÉS

Foi : reconnaît automatiquement une Relique lorsque le Personnage en voit une, ce qui le protège des contrefaçons. De plus, il est capable d'utiliser ces Reliques.

Prière : lancer un Sortilège teste toujours la foi du Personnage face à l'adversité, il doit posséder au moins 1 point d'Angoisse ou de Dommages pour effectuer un Test d'Incantation.

Incanter un Sortilège : le Joueur lance 2D6 + Dé de Magie .

Réussite critique : le Personnage retire 1 point d'Angoisse.

Réussite : le Sortilège est lancé au prochain Tour.

Échec : l'Incantation échoue, rien ne se passe mais le Personnage subit 1 point d'Angoisse.

Riposte : si l'attaque de l'adversaire échoue, le Personnage peut dépenser 1 point de Combat pour effectuer une Attaque réflexe contre lui.

Tête brûlée : augmente ses Dégâts de mêlée de +5 en dépensant 1 seul point de Combat

Vœux : le Personnage a fait vœux. En suivant les vertus de l'Archange Michel, il respecte l'honneur, la fidélité, la courtoisie, l'honnêteté, la valeur, l'humilité, la générosité, la chasteté et le célibat.

# SORTILÈGES

Détection des Démons : Utilitaire (D6), portée (Personnel), zone (Globale), durée (Temporaire).

Détecte les Démons dans la Zone d'effet. Une fois Invoqué, le Joueur est averti de cette présence et reçoit une indication sur la direction ou la position de la menace tant que la créature reste dans cette zone durant la durée du Sortilège. La Détection fonctionne uniquement sur les Démons présents au moment de l'Invocation.

Détection des Fées : Utilitaire (D8), portée (Personnel), zone (Globale), durée (Temporaire).

Comme Détection des Démons mais sur les Fées.

Détection des Morts-vivants : Utilitaire (D4), portée (Personnel), zone (Globale), durée (Temporaire).

Comme Détection des Démons mais sur les Morts-vivants.

